
The seed you sow does not come to life
unless it has first died.
FAVORITE
DEAR
フェイバリットディア
InterChannel
PlayStation

数多くの地上界が存在する世界………。
そのうちの一つ"インフォス"に、時の流れが止まるという現象が起こる。
それは、"インフォス"がいずれは崩壊してしまうことを意味していた。
その原因を探り、この世界の不安定な平和に潜む静かなる破滅を防ぐために、
幼い天使が2人の妖精とともに"インフォス"の守護を命じられた。
地上界では直接力を行使できない天使には、
勇者としての資質を持つ人間の協力がなくてはならない。
そのため選ばれし者たちを求め、妖精たちは"インフォス"の各地へと飛ぶ。
そして、選ばれし者達の力を借りるため、天使は自ら地上へと降りていく。

彼らと言葉を交わすために。

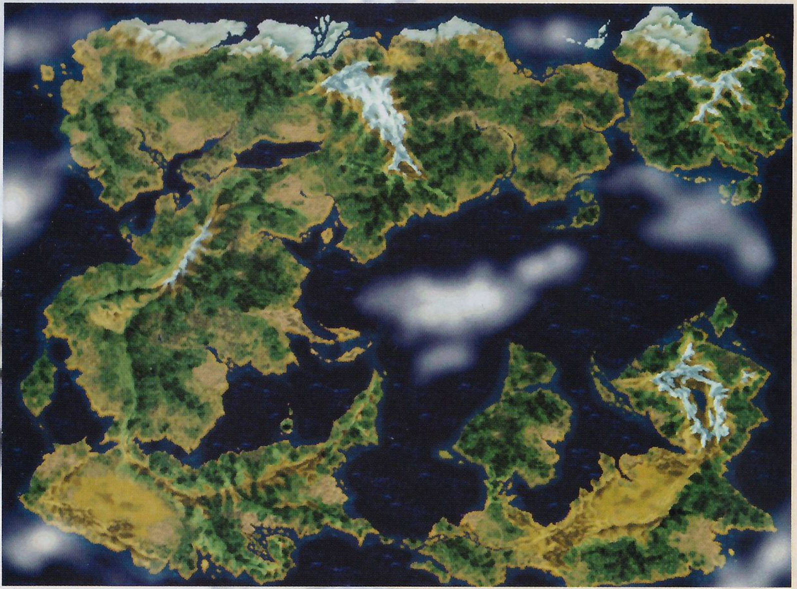
Contents 目次

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 3ブロック

SLPS 01759



The World Map of "Inphoth"

幼き天使よ、私の言葉に

First of All
はじめに

耳を傾けなさい……

Controller コントローラ

このゲームではコントローラ1のみを使用します。

方向キー	コマンドの選択に使います。
△ボタン	地図の上の情報や魔法の説明を見るときに使います。
○ボタン	コマンドの決定や台詞を次に進めるときに使います。
×ボタン	キャンセルや一つ前の画面に戻るときに使います。 また、戦闘中、援護コマンドを出すときに使います。
□ボタン	地図で平和度の分布を見るときに使います。
STARTボタン	タイトル画面で押すことでゲームを始めることができます。

コントローラ



アナログコントローラ



※アナログコントローラを使用される場合も、操作方法は変わりません。

※LEDをOFF（消灯）の状態にして使用して下さい。

Start ゲームの開始

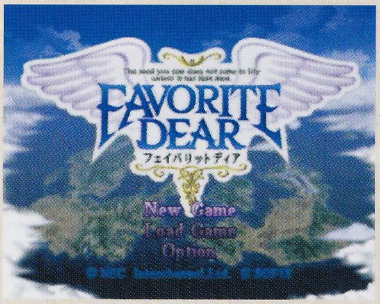
「FAVORITE DEAR」のCD－ROMを正しくセットし、プレイステーション本体の電源を入れるとオープニングデモが始まります。
デモが終了するとタイトルの表示になります。
※オープニングデモの表示中に**STARTボタン**か **◎ボタン**を押すと、すぐにタイトル画面に切り替えることができます。
タイトル画面で「**Press Start Button**」が表示されているときに、**STARTボタン**を押すと **New Game, Load Game, Option**のメニューが表示されます。**方向キー**を使って選択し、**◎ボタン**で決定してください。



オープニングデモ



タイトル画面



New Game 最初からゲームを始めます。

Load Game メモリーカードに記録したデータの続きからゲームを始めます。
※詳しくはP.9を参照

Option ゲーム中の環境設定を行います。

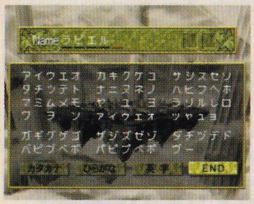
- VOICE セリフ音声のOn／Offの設定
- SOUND サウンドのステレオ／モノラルの設定
- BGM ゲーム中のBGMの再生
- おまけ ゲームをクリアすると追加されます。
災いの原因を解決したキャラクタのグラフィックを見ることができます。



※ここでの設定はプレイステーションの電源を切ると無効になりますので注意して下さい。

Name Entry 名前の入力

タイトル画面で、**New Game** を選んだ場合、初めに天使（プレイヤー）の情報を入力します。オープニングデモの後、プレイヤーであるあなたの、名前、性別、誕生月を入力してください。



[名前の入力]

初めにラビエルと登録されていますが、好きな名前に変えることが出来ます。
✕ボタン を押すと一番最後の文字が消えます。さらに、**方向キー** で文字を選び、
◎ボタン を押すと選んだ文字が入力できます。
はじめはカタカナですが、それ以外の文字を入力したい場合は【カタカナ】【ひらがな】【英数】を選ぶことで文字の種類を変えることが出来ます。【END】を選ぶと入力した名前を登録することが出来ます。



[性別入力]

次にあなたの性別を選んで下さい。性別によりゲーム中のキャラクタの態度が変わります。

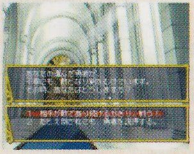


[誕生月入力]

最後にあなたの誕生月を選んで下さい。

About Fairies 妖精について

次に大天使ガブリエルから、このゲームの目的を説明されます。説明の途中で、このゲームを進行する上で必要な質問がいくつか表示されます。そして、その答えにより天使を補佐する妖精2人が決定されます。





あなたが地上界を救うために

Game System
ゲームシステム

必要なことを教えましょう



予定 ……P10へ
能力 ……P8へ
地図 ……P7へ
システム ……P9へ

Flow of the Game ゲームの流れ

このゲームでは、下の図のような流れでゲームが進行し、これが1ターンになります。
1ターンは、“インフォス”のカレンダーで3週間です。

ターンの流れ

ターンの始め



能力 や 地図 などで状況を確認します。 予定 を選ぶと次へ進みます。

予定を組む



プレイヤーと妖精の行動を決定してください。

ターン進行中

勇者に同行



天界へ



待機



予定で決めた行動にしたがいターンが進行します。画面は決定した天使の行動に応じて切り替わります。

結果報告



ターン進行が終わると、妖精がそのターンで起こった内容を報告してくれます。

コミュニケーション



ターンの最後に天使は、地上界の勇者とコミュニケーションをとることができます。

Make a Schedule 予定を組む

地図

“インフォス”の様子を見渡せるマップ画面です。“インフォス”全体の1/4を拡大して表示します。**方向キー**でカーソルを移動して他の場所を見ることができます。



平和度マップ

“インフォス”全体の敵の分布を表示します。
（赤い点が敵、白い点が勇者を示します。オレンジの枠が現在表示されている範囲をあらわします。）

カーソル

カーソル位置

現在のカーソルの座標をあらわします。妖精が座標で位置を報告する場合がありますが、そのときの場所の確認に使用します。

平和度

“インフォス”全体の平和度をあらわします。勇者が敵を倒すことで平和度が改善します。敵を倒さずに平和度が悪化した状態がしばらく続くと、ゲームオーバーになります。

〈コントローラの操作について〉

方向キー
地図上のカーソルを移動させます。

◎ボタン
使用しません。
※依頼時には依頼場所の決定に使用します。

⊗ボタン
地図の画面表示を終了します。

△ボタン
カーソル位置にある地形情報や勇者、敵の情報を表示します。

□ボタン
平和度の割合を表す地図を表示します。赤い色が濃くなるほど敵による混乱が大きいことをあらわします。



●地図上に表示されるアイコンの説明


発見した勇者候補


スカウトして管理中の勇者


妖精の発見した敵や事件
（色は適した勇者をあらわします。）


自然発生した事件。妖精が探せなかった重大な事件は全てこの表示になり、解決にどの勇者が適しているのかはわからなくなります。

※勇者ごとに色が決まっています。各勇者の色はP.22～P.25を参照

能　力

天使、妖精、勇者、それぞれのキャラクタの能力を詳しく表示します。

天　使



Name プレイヤーの名前
Class 現在の階級
Birth プレイヤーの誕生月
Sex プレイヤーの性別

信仰心 信頼度の変化量に影響します。
知　力 ガブリエルからもらえる物に影響します。
素早さ 妖精の素早さに反映されます。
AP 天使の行動の元になるポイント

アイテム 現在所持しているアイテム

※APについてはP21を参照

勇　者



Name 勇者の名前
Level 勇者の現在のレベル
Birth 勇者の誕生日
Sex 勇者の性別
体　力 勇者のHP/最大HP
攻撃力 勇者の攻撃力＋装備した武器が持つ攻撃力
防御力 勇者の防御力＋装備した防具が持つ防御力
素早さ 勇者の素早さ＋装備したアイテムが持つ素早さ
（戦闘時の攻撃の順番に影響します。）
信頼度 天使に対する現在の信頼度
正義感 任務遂行に対するまじめさ
ストレス 勇者のストレス

NextEXP 勇者が次のレベルアップに必要な経験値
装　備
- **武　器** 装備している武器
- **防　具** 装備している防具
- **その他** 装備しているアイテム

特殊能力 勇者特有の3種類の攻撃

※勇者の特殊能力はP12を参照。

妖　精



Name 妖精の名前
Level 妖精の現在のレベル
体　力 妖精のHP/最大HP
攻撃力 妖精の攻撃力
防御力 妖精の防御力
素早さ 妖精の素早さ
（戦闘時の攻撃の順番に影響します。）
ストレス 妖精のストレス

能　力 妖精の任務能力
（能力の高さを★の数であらわします。）
好感度 勇者に対する好感度
（♥の数が少ない勇者に同行させるとストレスがたまりやすくなります。）

システム
（セーブ・ロード）

メモリーカードを使用して、進行中のゲームのデータを記録したり、過去に記録したデータを読み出して、続きをプレイするときに使用します。





このゲームでは、メモリーカード差込口1・2のどちらにメモリーカードを差し込んでも使用できます。1つのゲームデータを記録するには2ブロック必要です。使用したいメモリーカードのささっている差込口の番号を選んでください。メモリーカードがささっていないメモリーカード差込口のスロットの番号は暗い文字であらわされ、それを選ぶことはできません。



初めに **[セーブ]** Saveをするのか、
[ロード] Loadをするのか、を選びます。

[セーブ] Save

進行中のゲームのデータを記録します。



方向キーの上下を使ってフォルダを選んでください。このゲームではブロックに空きがあれば一つのメモリーカードに最大6つまでデータを記録できます。空きブロック数が足りないときはフォルダに「容量がたりません」と表示されます。

[ロード] Load

過去に記録したデータを読み出します。



方向キーの上下を使ってフォルダを選んでください。記録されたデータがないフォルダには「DATAがありません」と表示されます。データが記録されているフォルダにはセーブした時の天使名、インフォス暦、プレイ時間、管理している勇者が表示されます。

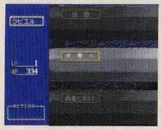
※ゲームクリア後のセーブについて

エンディングで災いの原因を解決した勇者の名前を記録することができます。（これを記録するためには、進行中のゲームのデータとは別に、クリアデータとして1ブロックの空きが必要です。ただし、解決した勇者の名前がすでに記録されているときは、そのデータに名前を自動的に追加しますので、空きブロックは必要ありません。）名前を記録したいメモリーカード差込口を選び、そのメモリーカードに記録します。

予定

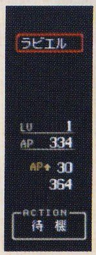
このターンでの予定を決めます。
天使と妖精では、決める予定の内容が違うので注意してください。

プレイヤー予定入力



待機　APが30回復します。このターンでは"インフォス"全体を見る以外、何もしないことになります。当然、勇者のイベントが発生しても、それを見ることはできません。
（ただし、妖精から緊急報告が入った戦闘には参加できます。→P13）

天界へ　APを消費しません。このターンで天界に行きたいときに選んでください。天界でできることについては**P16の天界へ**を参照してください。



勇者に同行　同行した勇者のレベルに等しいAPを消費します。このターンで勇者と一緒にいたいときに選んでください。勇者に同行を選ぶと、同行可能な勇者が表示されるので、そこから同行したい勇者を選んでください。同行できる勇者は一人だけです。

※勇者に同行について
勇者に同行を選ぶと、その勇者の信頼度が上がり、さらにターン中に発生したイベントや戦闘すべてを見ることができます。そのかわりに、他の勇者については×印のついた戦闘以外のイベントは見ることができなくなります。メリット、デメリットをよく考えて行動を決めるように注意してください。

妖精予定入力



休暇　妖精を休ませることでストレスを下げます。

勇者の探索　"インフォス"にいる勇者候補を探し出します。妖精の勇者発見の能力と相性で発見される勇者がかわります。

敵の探索　"インフォス"内の重要な事件を探し出します。実際に事件が起こっているときに、探索に行くことでその事件を発見することができます。



勇者に同行　勇者に同行します。勇者に同行させることにより、戦闘時には勇者とパーティを組んで戦います。

●勇者選択時の画面表示



Turning ターン進行中

プレイヤーと妖精2人の予定を決定するとターン進行が開始します。
ターン進行中にはイベントや戦闘など、さまざまなことが起こります。ここでは、それぞれのイベントの説明、勇者の待機中、天界の内容について説明します。

イベント

●会話イベント

プレイヤーが勇者に同行している時に起こるイベントです。イベントは勇者のストーリーを進めるうえで重要なイベントなので、このイベントで得る情報はゲームの進行に大きく関わります。







※イベントでの選択枝について
イベントのなかで、会話中に選択肢が表示されることがあります。
このときの選択肢は、勇者の信頼度に関わったりストーリー進行の分岐に影響があるものが多いので注意してください。

●戦闘イベント

勇者が敵と遭遇したときに表示されるイベントです。
ターン進行中には勇者が移動中に敵と遭遇していますが、このイベントを見ることができるのは、次の場合です。
・同行している勇者が敵と遭遇したとき。・勇者が依頼した目的地にいる敵と遭遇したとき。



戦闘時の約束

このゲームでは天使は直接攻撃することが出来ません。そのかわりに援護コマンドで、勇者を援護することが出来ます。



援護コマンド

援護コマンドを使うには、戦闘中に素早く⊗**ボタン**を押して下さい。すると勇者の近くに援護コマンドが表示されます。**方向キー**の左右でコマンドを選び、◎**ボタン**で決定します。ゲーム開始時に使えるコマンドは限られていますが、天界へ行って(→P14)ガブリエルにレベルを上げてもらうことで、使えるコマンドが増えていきます。



勇者の必殺技

それぞれの勇者は決まった特殊能力(必殺技)を持っています。特殊能力を使うためには、敵のダメージを受けることで貯まる特殊能力ゲージをいっぱいにする必要があります。勇者は、技1、技2、技3、の3種類の特殊能力を持ち、特殊能力ごとにゲージの色が決まっています。



特殊ゲージ ― 赤ゲージは「技1」 / 黄ゲージは「技2」 / 青ゲージは「技3」

体力ゲージ

援護コマンド



逃走	戦闘から強制的に退却(APの消費なし)
小回復	HPを60回復(APを20消費)
中回復	HPを100回復(APを100消費)
大回復	HPを完全に回復(APを150消費)
透明	敵の攻撃を3回まで無効(APを150消費)
連撃	勇者の次の攻撃を3連続で攻撃(APを200消費)

※コマンド選択中に△**ボタン**を押すと、そのアイコンの説明が表示されます。

●戦闘中のステータス異常

戦闘中、敵の攻撃によりステータス異常を起こす場合があります。
ステータス異常の状態はゲージの上に表示されます。ステータス異常は援護魔法の回復コマンド(小・中・大どれでも)をかけると直ります。



パラライズ	攻撃力と素早さがダウン。
チャーム	味方や自分自身を攻撃。
スリープ	眠って行動不能。
コンフュ	敵・味方・自分自身の関係なく攻撃。
ポイズン	少しずつHPがダウン。

待　機

待機では、ターンが進行している間、地上界での勇者の移動や敵の位置などを“インフォス”全体にわたって把握することができます。また、天使のAPも回復します。



“インフォス”全体が表示され、敵の位置や勇者の移動の状況を見ることができます。

待機中の戦闘について

天使が待機中でも、移動中の勇者達は敵と遭遇して戦闘をしている場合があります。しかし、天使や妖精が勇者に同行していないので、それらの戦闘を見て援護することは出来ません。ただし、×印で表示されている敵については、勇者が、その敵との戦闘に入ると戦闘を見ることと、会話だけができます。



※妖精緊急報告

×印で表示されている敵に妖精を同行させた勇者が遭遇したとき、妖精が天使に緊急報告を呼びかけてきます。そのときは、天使は急行するを選択することにより、勇者のもとへ行くことができます。



天使が待機の時に×印の敵と勇者が遭遇すると妖精が緊急報告に来ます。

急行する →



戦闘イベントに参加

急行で戦闘イベントを見るときは、勇者+妖精+天使（援護コマンド）で、敵の攻撃を迎え撃つことになります。

急行しない →

戦闘イベントに不参加

その戦闘の結果だけが報告されます。

天界

天界では、プレイヤーを様々な形で手助けしてくれるキャラクタ達が存在します。
必要に応じて彼女達のもとを訪れましょう。また、時にはイベントにも関わってくる場合があるかもしれません。



ガブリエル（聖グラシア宮）

プレイヤーの成長ぶりを判断してレベルを上げてくれたり、時にはアイテムや、ボーナスAPを与えてくれることもあります。
※天使（プレイヤー）のレベルは、能力画面ではClassで表示されます。



ラツィエル（フロー宝物宮）

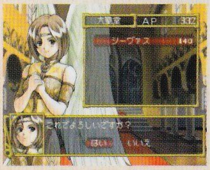
プレイヤーのAPと交換でラツィエルからアイテムを受け取ります。
アイテムには武器・防具の他にアクセサリー、プレゼントなどがあります。

※ アイテムの説明についてはP18を参照



ティタニア（フォータ離宮）

APと交換で、天使や勇者、妖精の必要と思われる情報を一つ教えてくれます。
妖精や勇者について**困った時に訪ねると、**力になってくれるときがあります。



レミエル（プレア大聖堂）

戦闘で死亡してしまった勇者を復活させるためには、ここでAPと交換で勇者の魂を戻してもらいます。
復活させるために必要なAPは勇者の値は勇者のレベルによって異なります。
ただし、死亡してから10ターン以内に勇者を復活させないと二度と復活できなくなります。

Results Report 結果報告

ターンが終了すると、妖精が自分の任務の結果や、ターン中に起こった出来事を報告してくれます。



勇者発見報告

ターン中、勇者の発見（→P10）をしていた妖精が、勇者候補を見つけてくると勇者の名前と場所を報告してくれます。
勇者の発見で見つかった勇者は、スカウト（→P16）コマンドを使うと、その勇者候補の元を訪れて、勇者になるよう説得することができます。

敵、事件の発見報告

ターン中、敵の探索（→P10）で敵や事件を見つけた場合、事件の内容と場所を報告します。
発見した敵や事件は地図上に×印で表示されます。×印上にカーソルを合せ△ボタンを押すと情報が表示されます。

勇者レベルアップ報告

ターン中にレベルアップした勇者について報告します。

勇者死亡報告

ターン中に死亡した勇者がいた場合に報告します。

行方不明報告

勇者や妖精が、過度のストレスで行方不明になった場合に報告します。

その他の報告

上記以外にも何か起こった時に報告があります。

※面会について

結果報告の直前に、「妖精から勇者がプレイヤーに面会を希望している。」という報告を受ける場合があります。
一人だけでなく二人重なる場合もありますが面会に行けるのは一人だけです。もちろん、面会そのものを断ることも出来ますが、面会に行けばその勇者に対する信頼度がアップします。
また、時にはイベントが発生したり、勇者から信頼度に応じた贈り物をもらえるときもあります。面会の依頼があったときは、どの勇者のところへ行くか、よく考えてください。



Communication 勇者との会話

ターンの最後に、天使は地上界へ降り、勇者や勇者候補に会うことができます。ここでは、勇者候補をスカウトするスカウトや、勇者に会話・仕事の依頼・贈り物をする訪問の説明をします。



訪　問

管理中の勇者に会いに行きます。訪問の中では、勇者と会話をしたり、事件解決の依頼、アイテムを贈り物として渡すことが出来ます。
（勇者に会いに行くたびに勇者レベル分のAPを消費）

スカウト

妖精が発見してきた勇者候補をスカウトしに行きます。
ただし、管理できる勇者の人数は最大6人です。
（勇者候補に会いに行くたびにAPを10消費）

能　力

天使、妖精、勇者の能力を詳しく確認することができます。

→P8

地　図

“インフォス”の状況を地図で確認することができます。

→P7

※ 勇者に会いに行く前に……

訪問をするときに勇者名を選択する場面では、名前の前後に行動アイコンが表示されます。これは訪問時の勇者の行動をあらわすもので、勇者ごとに行動の種類によって機嫌がかわります。最も機嫌の悪いときは訪問すら断られることもありますので、訪問時の勇者の行動には注意してください。







スカウト

妖精が発見してきた勇者候補をスカウトしに行きます。スカウトが成功するかどうかは相性によって決まります。スカウトできる勇者の数は全部で最大6人までです。
しかし、一度勇者になることを断られたとしても、何度か勇者のもとを訪ねることで彼らも心を開いてくれるようになります。また、一度スカウトに成功するとその勇者を解雇することはできないので注意してください。

訪 問

管理中の勇者に会いに行くことが出来ます。訪問では勇者に対して
会 話 **任 務** **贈 る** をすることができます。



※訪問時に何をするのか

会 話 **贈 る** は勇者の信頼度を大きく上昇させるチャンスです。そして、**任 務** で事件解決を依頼するのが訪問の最大の目的ですが、その依頼を受けるかどうかには、機嫌も関わりますので、勇者の行動には注意しましょう。

会 話



勇者に質問をする内容を選び、信頼度を上昇させることができます。

任 務







"インフォス"の好きな場所に勇者を移動させるときに使います。
ただし、無意味な場所や、機嫌の悪いとき、信頼度が低くなるほど、依頼を断られる確率が高くなります。

贈 る



天使が持つアイテムを勇者に贈ることができます。アイテム自体が持つ効果で能力値が変化しますが、さらに勇者の好みの違いにより、信頼度の変化に大きく関わります。勇者の反応でおおよその信頼度の変化がわかります。

※アイテムについてはP18を参照

How to Play
ゲームの遊び方

幼き天使よ、使命についての

助言をいくつか与えましょう

Item アイテム

天使のアイテムは天使自身が使うのではなく勇者達に贈り物として渡すものです。武器や防具であれば、勇者の攻撃力や防御力もアップします。
その他にも、体力やストレスを改善するものもあります。さらに勇者の信頼度が変化します。

入手方法

[地上界]
勇者から天使に対する信頼度に応じた贈り物がもらえます。

[天界]
ラツィエルからAPと交換でアイテムを入手することができます。
また、ガブリエルに会いに行った時にもらえることもあります。そのときはAPは消費しません。

※アイテムは与えるだけのもの
天使はアイテムを最大8つまで持てますが捨てることが出来ません。つまり、持っているアイテムを減らすにはアイテムを勇者に贈る必要があります。

Level Up レベルアップ

天使(プレイヤー)　勇者　妖精　はそれぞれ下記の条件でレベルアップしていきます。レベルアップでそれぞれのキャラクタの能力値がアップします。





Game Over ゲームオーバー



左記の3つのどれかでゲームオーバーになってしまいます。

アイコン一覧武器防具

片手剣	シーヴァス フィアナ	軽装鎧	グリフィン フィアナ フェリミ アーシェ ティア	帯	フィアナ
両手剣	レイヴ リュドラル グリフィン	通常鎧	シーヴァス リュドラル ナーサディア ビーシア	ブーツ	ヤルル ディアン
投擲剣	アーシェ ディアン	重装鎧	レイヴ	冠	アーシェ
ハンマー	ティア	ローブ	ディアン ヤルル	護符	
鞭	ナーサディア	ピアス	ナーサディア ビーシア	プレゼント	
ナックル	ビーシア	ペンダント	グリフィン フェリミ		
弓	フェリミ	指輪	シーヴァス ティア		
ブーメラン	ヤルル	腕輪	レイヴ リュドラル		

回復系アイテムは贈った時点でHP回復等の効果があります。
また、戦闘中にアイテムを渡すことはできません。

※P21にティタニアから初回のレベルで手に入れることができるアイテム表があります。

天　使（プレイヤー）　天界のガブリエルのもとを訪れた時、それまでの働きによってレベルアップしてもらうことができます。レベルアップすると、戦闘中の援護コマンドの種類が増えたり、ターンごとのガブリエルからもらえるAPの値が変化します。

勇　者　戦闘で敵を倒すと経験値が入り決められた値まで経験値がたまるとレベルアップします。

妖　精　勇者と同行したときの戦闘での経験値と、勇者の発見や敵の探索の回数によってレベルアップします。

- 平和度0になった時。
- 勇者12人が死亡した時、また、全員復活不可能になった時。
- 10年間（160ターン）の間に時間の止まった原因を取り除けなかった時。

How to Hint 攻略のヒント

ここではゲームをクリアするために重要な、信頼度とAPについて説明します。

信　頼　度

信頼度とは



信頼度が低くなったときの最大のデメリットは、事件解決の任務を受けてもらえなくなることです。他の勇者に頼むとか、信頼度を回復させてから再び頼む、という方法がありますが、これではその勇者のイベントを見ることができなくなったり、時間切れで事件の解決が不可能になります。そのためにも信頼度の値にはつねに注意するようにしてください。

また、信頼度が低下すると勇者のストレスがたまりやすくなります。勇者のストレスがある程度までたまると任務を放棄し、行方不明になりますので注意してください。

信頼度の上げ方

プレイヤーの行動

●アイテムを贈る。●こまめに訪問を繰り返す。●ターン中に同行する。●面会の依頼があったときは必ず会うようにする。

イベントでの選択枝



●イベントでの選択肢は勇者に合わせて選択する。

イベントでの選択肢の中には信頼度を変化させるものがあります。さらにある選択肢を選ぶと天使の前から勇者が去ってしまうこともありますので、勇者をよく理解して選択肢を選ぶように注意してください。

贈り物

●勇者への贈り物

勇者の好みにあったアイテムを贈れば信頼度が上がります。武器や防具でも同じです。たとえ贈り物が勇者にとって役に立たないものであっても勇者の信頼度は変化します。信頼度の変化は、贈り物をしたときの勇者の反応で確認することができます。

●勇者からの贈り物

勇者から面会依頼があったときに、アイテムを贈られることがあります。勇者から贈られるアイテムは、そのときの信頼度によって変わっていきます。

※天使はアイテムを8つまでしか持てません。アイテムは捨てることができないので、勇者に贈らない限りなくなりません。

勇者にアイテムを贈るときの例　贈るもの：キャンディ

→ヤルルに贈る。
信頼度上昇
（ヤルルの好物）



→レイヴに贈る
信頼度下降
（甘い物が苦手）



など、すべてのアイテムに好き嫌いがありますので、よく考えて贈りましょう。

AP (Almighty Point)

天使の行動すべてに関わり、戦闘時の援護や天界で情報を得たり、アイテム入手、勇者の復活のときなどに必要なポイントです。APはためることができないポイントなので、1ターン内で消費する量を考慮して、足りなくなったり余ったりしないようにバランスを考えて使用してください。

通常コマンド	
コマンド	消費量
スカウト	10
訪問	勇者のレベル分
面会	勇者のレベル分
勇者に同行	勇者のレベル分

援護コマンド	
コマンド	消費量
小回復	20
中回復	100
大回復	150
連撃攻撃	200
透明	150

アイテム一覧

(ゲーム開始時にフロー宝物宮で入手できるもの)

種類	名前	消費AP	効果	装備可能キャラ
武器	ノーマルソード	30	攻撃力+4	シーヴァス、フィアナ
	ロングソード	33	攻撃力+6	レイヴ、グリフィン、リュドラル
	ミニマムダガー	31	攻撃力+2	アーシェ、ディアン
	ウッドブーメラン	28	攻撃力+3	ヤルル
	ノーマルウィップ	40	攻撃力+2	ナーサディア
	ナックルガード	28	攻撃力+4	ビーシア
	ショートボウ	33	攻撃力+3	フェリミ
	ノーマルハンマー	25	攻撃力+8	ティア
防具	レザーブレスト	30	防御力+4	グリフィン、フェリミ、ヤルル、アーシェ、フィアナ、ティア
	レザーアーマー	35	防御力+6	シーヴァス、リュドラル、フィアナ
	アイアンプレート	50	防御力+8	レイヴ
	ノーマルローブ	35	防御力+3	ディアン
アクセサリー	トイクラウン	20	防御力+2	アーシェ
	トイピアス	28	防御力+2	ナーサディア、ビーシア
	トイペンダント	25	防御力+2	グリフィン、フェリミ
	チェインブレス	30	攻撃力+2	レイヴ、リュドラル
	グラスリング	48	防御力+3	シーヴァス、ティア
	レザーベルト	48	防御力+2	フィアナ
	レザーブーツ	40	素早さ+2	ヤルル、ディアン
贈り物	ポーション	30	HP回復(小)	
	キャンディ	35	HP回復(小)	
	天使の羽	40	HP回復(小)	
	妖精の本	56	ストレス回復(小)	
	精霊の本	120	ストレス回復(中)	

彼ら勇者がいてこそインフォスの

12 Braves

勇者候補

平和を取り戻せるのです



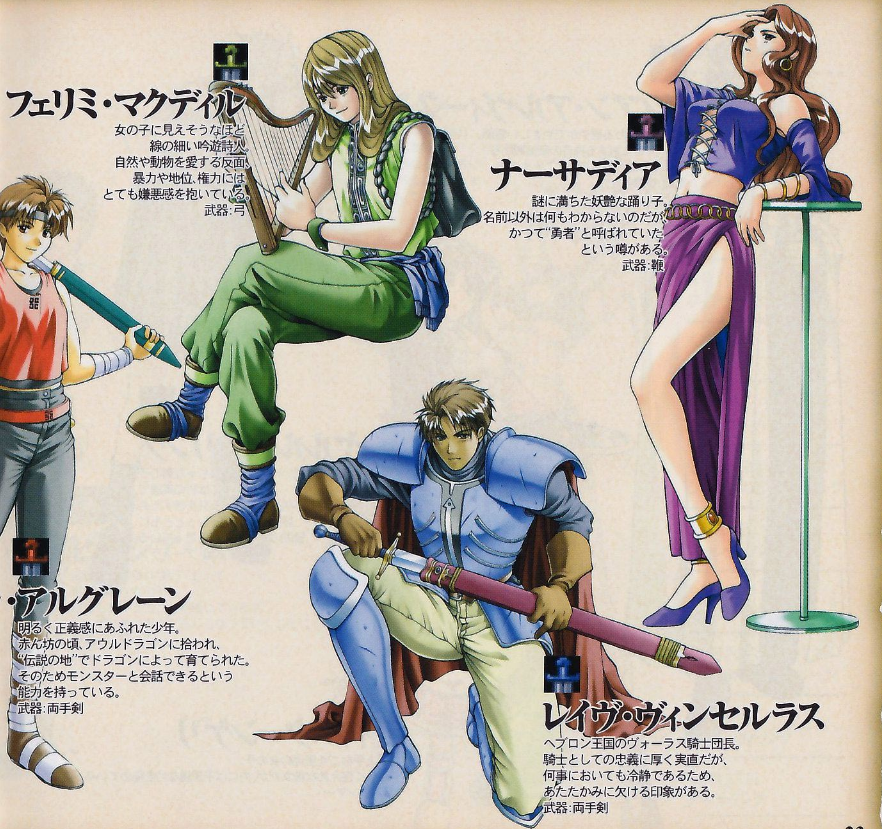
シーヴァス・フォルクガング

気まぐれでわがままなプレイボーイの貴族。
その華奢な雰囲気からは想像できないが、
剣の腕前は超一流。
武器:片手剣

アーシェ・ブレイダリク

ファンガム王国のおてんばプリンセス。
世間知らずでプライドが高いのだが、
どこか憎めない可愛らしさがある。
現在、父王に反発し家出中。
武器:投擲剣

リュドラル



フェリミ・マクディル

女の子に見えそうなほど
線の細い吟遊詩人。
自然や動物を愛する反面、
暴力や地位、権力には
とても嫌悪感を抱いている。
武器:弓

ナーサディア

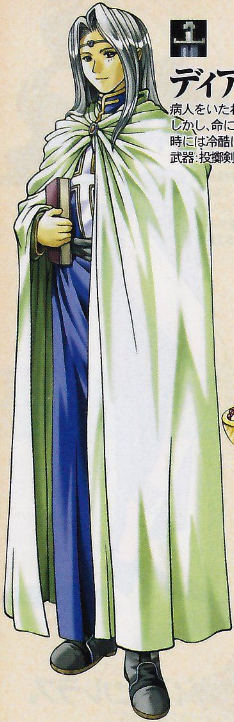
謎に満ちた妖艶な踊り子。
名前以外は何もわからないのだが、
かつて"勇者"と呼ばれていた
という噂がある。
武器:鞭

・アルグレーン

明るく正義感にあふれた少年。
赤ん坊の頃、アウルドラゴンに拾われ、
"伝説の地"でドラゴンによって育てられた。
そのためモンスターと会話できるという
能力を持っている。
武器:両手剣

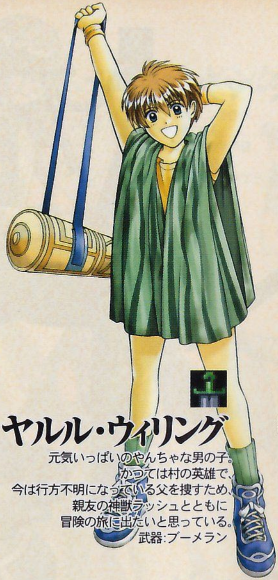
レイヴ・ヴィンセルラス

ヘブロン王国のヴォーラス騎士団長。
騎士としての忠義に厚く実直だが、
何事においても冷静であるため、
あたたかみに欠ける印象がある。
武器:両手剣



ディアン・アルヴィース

病人をいたわる穏やかでやさしい医師。
しかし、命に対する独自の価値観から、
時には冷酷に殺人を犯すこともある。
武器:投擲剣



ヤルル・ウィリング

元気いっぱいのやんちゃな男の子。
かつては村の英雄で、
今は行方不明になっている父を捜すため、
親友の神獣ラッシュとともに
冒険の旅に出たいと思っている。
武器:ブーメラン





ティア・ターンゲリ

料理上手なごく普通の女の子。
やさしく控えめな彼女だが、内には不思議な力を秘めている。
武器:ハンマー





グリフィン

盗賊団ベイオウルフの頭目。
曲がったことが大嫌いでケンカも強く、
仲間からの信頼はとても厚い。
幼い頃死に別れた妹のことを
ずっと思い悩んでいる。
武器:両手剣

ビーシア・グレイ

武道家の跡取り“息子”として
育てられた女の子。
自分も男であろうと意識しているが、
少しずつ体つきが女らしくなっていくことに
戸惑いは隠せない。
武器:ナックル



フィアナ・エクリーヤ

強くて頼もしい女賞金稼ぎ。
剣の腕は男顔負けで、女だからといって
舐めてかかってくる男には容赦しない。
武器:片手剣

[勇者誕生日一覧]

1月2日
ティア・ターンゲリ

2月24日
ディアン・アルヴィース

3月9日
レイヴ・ヴィンセルラス

4月19日
フィアナ・エクリーヤ

5月1日
グリフィン

6月2日
ビーシア・グレイ

7月21日
シーヴァス・フォルクガング

8月31日
アーシェ・ブレイダリク

9月6日
フェリミ・マクディル

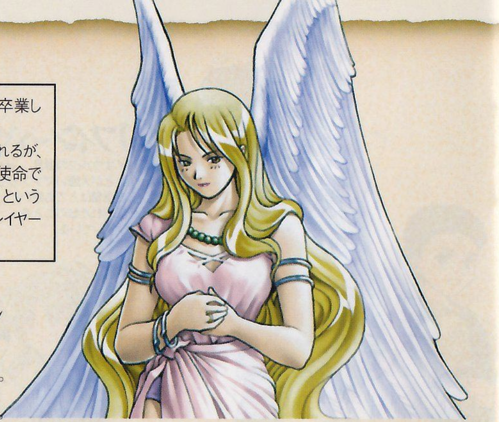
10月28日
リュドラル・アルクレーン

11月11日
ヤルル・ウィリング

12月23日
ナーサディア

プレイヤー

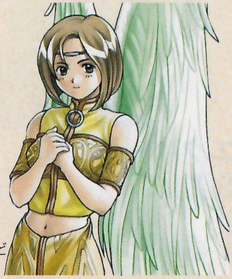
天界にある天使育成機関“アルス・アカデミア”を卒業したばかりの天使。
ガブリエルから地上界“インフォス”の守護を命じられるが、本来、地上界の守護は上級天使たちに与えられる使命である。しかし“インフォス”に突然生じた「時の淀み」という異変のため、上級天使たちだけの力では足りず、プレイヤーがその重要な任務につくことになったのである。



大天使ガブリエル

天界において全ての天使たちを取りまとめる4人の大天使のうちのひとり。
慈愛に満ち、時に厳しく、時にやさしく天使たちを見つめる眼差しは、まるで母のようである。

Angels
天使



レミエル

プレア大聖堂で、人間の生死を司っている天使。
やさしくて、おとなしいが、命の重さを語らせたら止まらないほど情熱的な面も持っている。



ラツィエル

フロー宝物宮で、万物の融通を司っている天使。
さっぱりとした性格のしっかり者で、自分の職務に対してとても誇りを持っている。

Fairies
妖　精



ティタニア

妖精達を統べる妖精界の女王。
本来なら妖精界にいるのだが、
天界との関わりが深く、現在は天界に
あるフォータ離宮に住んでいる。

ローザ



責任感が強く、とても真面目な妖精。
完全主義的なところがあるので、
天使に対しての口調が、
どうしてもきつい感じになるときがある。
本人もそういう自分を
気にしているようなのだが……。
鹿の姿がモチーフ。



シェリー

おしゃべり好きで、明るく元気いっぱいな妖精。天使に対してもまるで友達に話しかけるように話してくれる。がんばり屋で、いつも一生懸命仕事をしているが、調子にのりすぎることも……。猫の姿がモチーフ。



フロリンダ

なぜかいつも動物の
着ぐるみを着ている
変わった妖精。
マイペースで
のんびりしているのと、
この格好で
語尾を伸ばしながら
しゃべる姿は
緊張感に欠けて
見えるのだが、
本人はいたって
真面目らしい……。



リリィ

バランスよく任務をこなす優等生タイプの妖精。仕事とプライベートをしっかりとわけているので、仕事では任務中はしっかりした口調で話すが、プライベートではちょっと雰囲気が変わるらしいが……。豹の姿がモチーフ。

Information インフォメーション

フェイバリットディア MUSIC CD

お問い合わせ:03-5440-0756
NECインターチャネル株式会社 ミュージックメディアグループ

1999年2月26日発売 フェイバリットディア MUSIC CD第1弾!

『When There's a Will, There's a Way』 歌:F.D.

メインキャラクターの出演声優16人による、
フェイバリットディアの世界をコンセプトに作り上げたオリジナルソング。
●上記楽曲のカラオケ ●出演声優16人によるのメモリアルメッセージを収録
価格:1,407円(tax in) 品番:KICA 5025 12cmマキシシングル仕様

中村聡子氏
描き下ろしジャケット



1999年3月5日発売

『フェイバリットディア オリジナル サウンドトラック』

ゲーム中に使用されているBGM全33曲を収録。価格:3,059円(tax in) 品番:KICA 5026

1999年3月26日発売

フェイバリットディア・イメージソング

『光のティアラ』 歌:favorite child * ai maeda

フェイバリットディアの持つイメージをバラードとアップテンポの2曲にわけて収録。 12cmニューマキシシングル仕様 価格:1,223円(tax in)

フェイバリットディア・キャラクターヴォーカルアルバム

『フェイバリットディア キャラクター・ソング・ファイルス[I]』
『フェイバリットディア キャラクター・ソング・ファイルス[II]』

歌:出演声優16名
(8人ずつにわけて収録)

勇者、妖精の出演声優16人が演じるキャラクターソングを2枚にわけて同時発売。各キャラクターの個性あふれるオリジナルソング。
価格:各2,854円(tax in)

発売元:NECインターチャネル株式会社 販売元:キングレコード株式会社

フェイバリットディア関連書籍

お問い合わせ:03-5642-8101
発行:ソフトバンク株式会社 出版事業部

FAVORITE DEAR 公式ガイドブック3月上旬発売予定

FAVORITE DEAR 公式設定資料集3月下旬発売予定

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

NEC



NECインターチャネル株式会社
〒101−0051　東京都千代田区神田神保町 1−2−5

本品に関するお問い合わせ先　TEL:03−3293−7008（月～金　13:00～18:00）
ただし、裏技や攻略法などに関するお答えはできませんのでご了承ください。

SLPS 01759/NIPS-4003